

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangan zaman dengan seiring kemajuan teknologi informasi saat ini, komputer sudah tidak asing lagi bagi sebagian orang. Sehingga penggunaan komputer menjadi keharusan untuk menunjang kebutuhan pekerjaan pada suatu perusahaan. Dengan demikian, pola penyebaran informasi telah banyak menggunakan ilmu komputer sebagai prasarana sosialisasi penyampaian media maupun promosi informasi.

Saat ini penyebaran informasi pariwisata kurang dalam penyampaian pada khalayak ramai. Sekarang kebanyakan media penyampaian informasi pariwisata di yang dikenal oleh khalayak ramai berupa media Buku, Majalah, Koran, Brosur, dan Website. Namun semua dari media informasi yang di sampaikan tidak gratis bagi khalayak ramai. Juga dalam penyampaian informasi lokasi wisata tidak lengkap. Kebanyakan lokasi tujuan wisata dan lokasi penunjang wisata tidak saling terhubung. Informasi lokasi wisata untuk menempuh jarak tujuan juga kurang di sosialisasi bagi khalayak ramai. Oleh sebab itu, dibutuhkan suatu inovasi informasi yang dikemas secara interaktif untuk khalayak ramai sebagai media pemandu lokasi tujuan dan informasi lokasi yang di kunjungi.

Pada lokasi pariwisata di daerah Jambi sangat berpotensi sebagai lokasi pariwisata sehingga musti di promosikan bagi khalayak rami. Lokasi wisata di jambi

dibilang cukup sebagai lokasi pariwisata dimana memiliki lokasi wisata, yaitu : wisata budaya, wisata candi, wisata jelajah maupun wisata bersejarah. Untuk mengembangkan promosi wisata di Jambi musti saling berhubungan antar penunjang wisata. Seperti halnya di jambi, memiliki lokasi hotel-hotel yang cukup banyak dan juga lokasi belanja. Oleh karena itu, dibutuhkan usaha pengembangan aplikasi yang berupa peta interaktif dimana disuguhi dengan informasi wisata dan penunjang pariwisata.

Pada perkembangan aplikasi peta interaktif ini dapat memudahkan bagi khalayak ramai untuk mengakses sekaligus mengenal informasi lokasi-lokasi yang dituju. Salah satu alternatif dalam penyebaran informasi pariwisata akan di tempatkan di lokasi-lokasi yang sering dikunjungi yaitu : Bandara, lokasi belanja, Hotel, dan lokasi-lokasi strategis lainnya. Bagi khalayak ramai, aplikasi ini akan diberikan secara gratis berupa CD interaktif. Dengan adanya aplikasi tersebut masyarakat Indonesia pada khususnya dan wisatawan asing pada umumnya dapat mengenal dan memudahkan dalam informasi pariwisata di jambi.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat media promosi informasi interaktif pada khususnya pariwisata jambi dapat dikenal bagi khalayak ramai.

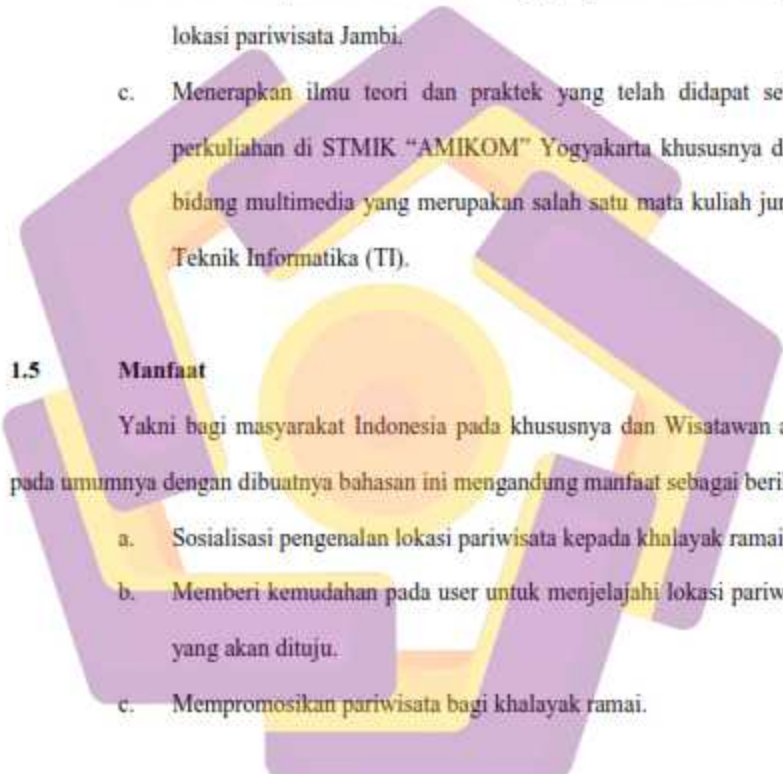
1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangatlah luas sesuai dengan fungsi dalam bidang-bidang tertentu. Sehingga penyusun dalam penelitian skripsi ini membatasi ruang lingkup multimedia menjadi lebih kecil yaitu :

- a. Menyampaikan informasi lokasi pariwisata dan penunjang lokasi wisata kepada khalayak ramai dalam mengakses lokasi tujuan dan informasi lokasi yang di tuju, antara lain : Lokasi pariwisata, Bandara, Hotel, Wisata kuliner dan Wisata belanja.
- b. Perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut (software) : Adobe Photoshop CS4, Adobe Flash CS3 Profesional, Adobe Audition 1.5, Illustrator CS3.
- c. Penelitian skripsi ini hanya dibatasi aplikasi informasi berupa penjelasan informasi pariwisata yang di tuju, penjelasan peta dengan menunjukkan jalur lokasi , dan menampilkan jalur yang di lewati.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian Skripsi ini adalah untuk mengetahui apakah “ PETA INTERAKTIF PARIWISATA JAMBI” ini dapat digunakan secara optimal dalam menunjang promisi pariwisata. Dan tujuan lain dari penelitian ini adalah:

- 
- a. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Sarjana Komputer dalam bidang Informatika dan Komputer pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
 - b. Membuat aplikasi multimedia tentang pengenalan lokasi dan tujuan lokasi pariwisata Jambi.
 - c. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang telah didapat selama perkuliahan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta khususnya dalam bidang multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah jurusan Teknik Informatika (TI).

1.5 Manfaat

Yakni bagi masyarakat Indonesia pada khususnya dan Wisatawan asing pada umumnya dengan dibuatnya bahasan ini mengandung manfaat sebagai berikut:

- a. Sosialisasi pengenalan lokasi pariwisata kepada khalayak ramai.
- b. Memberi kemudahan pada user untuk menjelajahi lokasi pariwisata yang akan dituju.
- c. Mempromosikan pariwisata bagi khalayak ramai.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian “ Peta Lokasi Pariwisata Jambi

” guna penyusunan Skripsi ini adalah :

1.6.1 Tahap Pra Produksi

- a. Pendefinisian Masalah
- b. Studi Kelayakan
- c. Merancang Konsep
- d. Merancang Isi
- e. Merancang Naskah

1.6.2. Tahap Produksi

1.6.3. Tahap Pasca Produksi

- a. Pengeditan
- b. Mengetes Sistem
- c. Menggunakan Sistem
- d. Randering dan Packing
- e. Pembuatan Laporan

Penyusun membuat laporan dari semua hasil penelitian yang dilakukan sesuai dengan sistematika yang ada.¹

1.7 Sistematika Penulisan

Mendefinisikan tentang cara penulisan dari tahap awal perancangan konsep hingga penulisan laporan.

¹ Suyanto, M., Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, ANDI, Yogyakarta, 2003, Hal 353-354

Bab.I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan.

Bab.II DASAR TEORI

Penjelasan mengenai pengertian dasar multimedia secara umum dan perangkat lunak (software) yang digunakan, meliputi beberapa media antara lain teks, animasi, gambar, dan audio.

Bab.III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis semua masalah yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian.

Bab.IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya

Bab.V PENUTUP

Berisi mengenai penutup dari semua laporan skripsi yang berisi tentang kesimpulan dan saran yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran

